

# 日本ボウリングルール

(NBR)

## ＜1＞ 日本ボウリングルール設定の経緯

日本ボウリング振興協議会(NBCJ)の構成会員である各ボウラー団体は、それぞれの団体名を付したルールのもとに競技会を運営しておりますが、ごく細かい点を除けば内容がほとんど同じであるのが実状であります。

大きな観点からすれば、ボウリングルールは統一されたものであるのが自然であります。

日本ボウリング振興協議会(NBCJ)は、このような見地から、ボウラー団体より参加した委員をもって、「日本ボウリングルール委員会(NBRC)」を組織し、ここに『日本ボウリングルール(NBR)』を設定するに至りました。

---

## ＜2＞ 本ルールとローカルルールとの関係

ローカルルールとは、NBCJ各所属競技団体の細則並びに、その団体が行うリーグ・トーナメントの規定をいいます。ローカルルールは、常に本ルールに先行します。ローカルルールに定められていないことに関してのみ、本ルールが基盤となります。しかし、ローカルルールは、本ルールの精神を犯したところで設定してはならないものとします。

---

## 日本ボウリングルール委員会(NBRC)

〒103-8484 東京都中央区日本橋浜町 2-16-5 東味ビル 6 階

社団法人 日本ボウリング場協会内

TEL.03-3666-5301 FAX.03-3662-8676

---

# 日本ボウリングルール委員会規定

---

## 第1条 名称

この組織は、日本ボウリングルール委員会(以下「この委員会」といいます)称します。英文正式は NIPPON BOWLING RULE COMMITTEE と称します。

---

## 第2条 構成

この委員会は、日本ボウリング振興協議会(NBCJ)の構成会員であるボウラー団体をもって構成します。

---

## 第3条 事務局

この委員会の事務局は、東京都に置きます。

---

## 第4条 目的

この委員会の目的は、次の通りとします。

- 「各構成団体の協調を通して、我が国ボウリング界の、権威と秩序を確保することにより、スポーツボウリングの普及発展に寄与する」ことです。
  - 「ボウリング競技の前提(はじめにの<1>)に立脚しこのルールを運用する」ことです。
- 

## 第5条 事業

前項の目的を達成するために、次の事業を行います。

- 日本ボウリングルールの制定と改善、並びにルールブックの発刊。
  - レーンの認証に関する事項。
  - ボウリング用品の認証に関する事項。
  - レーン検査員の養成と、その資格認定に関する事項。
  - リーグ並びに競技会の公認、承認に関する事項。
  - 各種の褒賞、懲罰に関する事項。
  - このルールの運用とその管理。
  - その他目的を達成するために必要な事項。
- 

## 第6条 会議

この委員会の会議は次の通りとします。

- 代表者会議
  - 部会議
-

## 第7条 代表者会議

代表者会議の構成と性格は、次の通りとします。

- 1.この委員会の、構成団体の代表者をもって構成します。但し、その代表者の指名による代理者を認めます。
  - 2.代表者会議は、この委員会の最高議決機関とします。
  - 3.代表者会議の議長は会長とし、その選出方法は、構成員の互選により選出し、任期は2ヶ年とします。但し、留任を妨げません。
- 

## 第8条 部会議

第5条の事業を行うために、次の部会を設けます。

1. 総務部会
  2. 競技部会
  3. 認証部会
  4. 褒賞懲罰部会
- 

## 第9条 総務部会

総務部会の所管事項は、次の通りとします。

1. 財務に関する事項。
  2. 諸会議に関する事項。
  3. 組織内外に対する伝達、並びに広報に関する事項。
- 

## 第10条 競技部会

競技部会の所管事項は、次の通りとします。

1. 公認、承認競技の管理と、監督に関する事項。
  2. 一般競技規定と、リーグ規定の改善に関する事項。
- 

## 第11条 認証部会

認証部会の所管事項は、次の通りとします。

1. レーン認証に関する事項。
  2. ボウリング用品の認証に関する事項。
  3. レーン検査員の養成と、その資格認定に関する事項。
  4. リーグを含む大会の公認、承認に関する事項。
- 

## 第12条 褒賞懲罰部会

褒賞懲罰部会の所管事項は、次の通りとします。

1. 競技記録の褒賞に関する事項。
  2. 本委員会の目的達成のために、特に功労のあった者の褒賞に関する事項。
  3. ルール違反者の懲罰に関する事項。
-

### 第 13 条 部会議の構成

1. 各部会には、部会長 1 名を置きます。
  2. 部会長は代表者会議において、その選出を行ない、任期は 2 ㄱ年とします。但し、留任は妨げません。
  3. 部会委員は、部会長の指名により選出し、代表者会議に報告して委嘱されます。その任期は委嘱された期間とします。
- 

### 付則

1. この規定に定めのない事項、及び本規定の解釈に疑義を生じた場合は、代表者会議の取り決めによるものとします。
2. この規定は、昭和 53 年 1 月 1 日に制定し、同日施行する。
3. この規定は、昭和 61 年 1 月 1 日に改正し、同日施行する。
4. この規定は、平成元年 4 月 1 日に改正し、同日施行する。
5. この規定は、平成 6 年 4 月 1 日に改正し、同日施行する。
6. この規定は、平成 10 年 4 月 1 日に改正し、同日施行する。

## 第1章 一般競技規定

---

### 第1条 ゲームの構成

1 ゲームは10個のフレームから成り立ちます。1個のフレームは、2個のボックスから成り立ちます。ただし第10フレームのみは、3個のボックスから成り立ちます。アメリカ方式の競技は、左右一対のレーンを用い、各フレームごとに交互にレーンを変えて投球する競技をいいます。

競技者は、第1フレームから第9フレームまでは、ストライクの場合を除き、各フレームとも2球ずつ投球を行います。第10フレームで、ストライクまたはスペアの場合は、同一レーンで3球とも投球するものとします。各ゲームのスコアは、適正な投球によって倒されたピンの数によって計算され、10個のフレームの合計点によって、表されます。

---

### 第2条 適正な投球

ボウリングボールは、確実に手によって投球されるものとします。

ボールが競技者から離れ、ファールラインをこえた時をもって、適正に投球されたものとします。

---

### 第3条 ストライク

各フレームの1回目の投球によって、10本のピンを全部倒した場合、ストライクが記録されます。

ストライクは、X記号をフレーム内のファーストボックスに記入されます。

ストライクがマークされたフレームの得点は、10点とし、さらに次の2投のカウントが加算されます。したがって、次のフレームの投球が完了するまで空白のままとします。

---

### 第4条 ダブル

ふたつのフレームで続けてストライクをマークした場合、ダブルといいます。

この場合、ひとつ目のストライクのフレームの得点は、つぎの2投目が終わるまで空欄にしておきます。ストライクをマークしたフレームの得点は、常につぎの2投目までのカウントが加算されます。

---

### 第5条 ターキー又はトリプル

連続して3回のストライクがマークされたとき、これをトリプル又はターキーといいます。この場合、最初のフレームの得点は30点となります。このように、1ゲーム10個のフレームを、全て連続して12回のストライクをマークすると300点となり、パーフェクトゲームと呼ばれます。

---

## 第6条 スペア

各フレームにおいて、2投目で残っているピンを全部倒した場合スペアといいます。

スペアの場合、フレーム内のセカンドボックスに／記号が記入されます。

スペアの得点は、10点に、つぎの1球のカウントが加算されたものとします。

第10フレームでスペアがマークされた場合は、第10フレームの第3ボックスを投球します。

---

## 第7条 ミスまたはエラー

1つのフレームの2回の投球で、ピンを10本全部倒すことができなかった場合、ミス又はエラーといいます。

この場合、第1投のカウントは、ファーストボックスに記入され、第2投で倒されたピンの数は、セカンドボックスに記入されます。ただし第2投目でピンを倒せなかった場合は、セカンドボックスに?記号が記入されます。

---

## 第8条 スプリット

1つのフレームにおいての第1球が、1番ピン(ヘッドピンともいう)を倒し、残っている2本以上のピンとピンとの間隔が、つぎのような状態になった場合スプリットといいます。

1. 残っているピンとピンとの間隔が、少なくとも一本以上の間隔があいて残っている場合例えば、7-9 3-10 等
2. 残っているピンのすぐ前のピンが、1本倒れている場合。

例えば、5-6 9-10 などスプリットの場合、そのフレームのファーストボックスに○記号をもって表します。なお、そのときに倒されたピンのカウントを、○記号で囲みます。

---

## 第9条 適正に倒されたピン 計算される場合

デッドボールを宣告されない限り、倒されたピンは全て計算されます。

1. 他のピンで倒されたピン、キックバックやクッション、マシンなどから跳ね返ったピンによって倒されたピンは全て倒れたものと見なします。
  2. 投球後、ピンの配列がオフセットの状態であることが発見されても、その投球は認められ、倒れたピンは全て計算されます。
  3. 投球によって倒され、レーンの上や、ガターの中に横倒しになっているピン、あるいは、キックバックや側面の仕切りに寄りかかっているピンは、デッドウッドと呼ばれ、全て倒されたものとして計算されます。  
デッドウッドは、つぎの投球が行われる前に取り除かなければなりません。
-

## 第 10 条 不正に倒されたピン 計算されないもの

つぎのような場合、投球としては認められても、倒れたピンは計算されません。

1. 投球されたボールがガターし、そのボールによって倒されたピン。
2. 投球されたボールが、クッションから跳ね返ってピンを倒した場合。
3. マシンの作動によって倒された場合。それがマシンによるものかどうか不明な場合も含めます。

以上 1.~ 3.の場合、倒れたピンは、もとあったピンスポットの上に立て直します。

もとあったピンスポットが不明確の場合、倒れているピンのボトムに 1 番近いピンスポットに立て直します。

4. 倒されたピンが跳ね返りながら、再び立ってしまったピンは立っているものと見なします。この場合、立っているピンは動かしてはいけません。
5. 投球に際して、ファールとなった場合。

---

## 第 11 条 デッドボール 得点とならず再投球されるもの

つぎのような場合、デッドボールが宣告されて、得点となりません。デッドボールが宣告された場合は、ピンを再配置して、再度投球を行います。

1. 投球直後に、1 本以上のピンが、配列から脱落していることが明らかとなった場合。

この場合、利害相反する競技者の証言が、審判員によって明らかにされたとき適用されます。

2. 投球動作中、他の競技者に触れた場合。

この場合、倒れた結果を受け入れるか、ピンの再配置を要求するか否かは、競技者が判断します。

デッドボールの場合の判断は、触れた他の競技者の証言が審判員によって明らかにされた場合とします。

3. 投球動作中、観衆、動く物体、光などによつて妨害された場合。

倒れた結果の受け入れと、デッドボールの判断は、1.項と同じです。

4. 投球されたボールが、ピンに到達する前に、他の障害物(5 ミリ以上)に触れた場合。

5. ファールをしていないことが、明らかにされた場合。このときの裁定も、1.と同じです。

---

## 第 12 条 レーンおよび投球順序の間違い

競技者が、レーンもしくは投球順序を間違え、その間違えが発見された場合は、発見されたフレームのみデッドボールとなりそれ以前のフレームは生かされます。そして次のフレームより正しい予定されたレーン及び順序で投球し直さなければなりません。

---

## 第 13 条 得点とされるピンの場合

競技者が適正にボールを投球した結果、倒されたピンのみを得点とされます。

各フレームとも、投球者が正しいレーン、および正しい投球順序で投球するものとします。

---



## 第 14 条 ピンの入れ替え及び破損

競技中にピンが破指した場合、できるだけそのピンと同じ重さ、同じ状態のピンと入れ替えます。審判員は、このようなピンの交換に関して、常に判定を行うこととします。尚、得点については、ピンが破指しても変わりません。倒されたピンは全部計算され、破損したピンはその後に交換されます。

---

## 第 15 条 使用ボール

---

### 1. 硬度について

1. ボールの表面硬度は、室温摂氏 20 度～25 度で、デュロメーターDの硬度計により計られます。その硬度は 72 度以上とします。
  2. メーカーから在庫された後には、ボールの表面硬度を変える目的で使用される、化学薬品、溶剤、その他のような方法も禁止されます。
  3. ボール表面の、素材や硬度が部分的に異なるボールは、それぞれの部分を、少なくとも 2 ヲ所以上チェックしなければなりません。そして、それぞれが規定以上でなければなりません。
  4. 硬度のチェックは、硬度計の針がボールの傷や溝等に入らないよう計られていることを前提とします。
- 

### 2. ホール(穴)について

1. ボールの投球を目的とする指穴、窪みは 5 個を超えてはいけません。またその指穴は、投球中使用する事を前提としています。
  2. 投球を目的とするために指を入れる以外の穴は、バランス調整のための穴 1 個と、ベンチング(通気口)のための穴 5 個以内とします。尚ベンチングホールは、投球のための指穴 1 個に対して、1 個以内とします。
  3. バランス調整を目的とした 1 個のエキストラホールは、直径で 1 インチ 1/4 を超えてはいけません。
  4. サムホール及びフィンガーホールに対するベンチングホールの直径は、1/4 インチを超えてはいけません。
- 

### 3. バランスについて

公認競技で使用されるボールは、サムホール、フィンガーホール、エキストラホール、ベンチングホール、などの加工をした後、相対する 6 ヲ所の側面で、バランスが許容範囲以内でなければなりません。穴無しのボールもこの基準で取り扱われます。

---

#### 1. 10.01 ポンド以上

- A. ボールのトップとボトムとの差は、3 オンスを超えてはなりません。
- B. グリップラインのライトサイドとレフトサイドとの差、フロントサイドとバックサイドの差はそれぞれ 1 オンスを超えてはなりません。
- C. サムホール無しでドリルされたボールは、ボールの半球どうしの差が、どこにおいても、1 オンスを超えてはなりません。

D. フィンガーホール無しでドリルされたボールは、ボール半球どうしの差が、どこにおいても、1 オンスを超えてはなりません。

E. どのような穴や、窪みもつぐらないで使用されるボールは、ボール半球どうしの差が、どこにおいても、1 オンスを超えてはなりません。

---

### 2. 8.00 ポンド以上から 10.00 ポンド以下のボール

A. ボールのトップとボトムとの差は、2 オンスを超えてはなりません。

B. グリップラインのライトサイドとレフトサイドとの差、フロントサイドとバックサイドとの差はそれぞれ 3/4 オンスを超えてはなりません。

C. サムホール無しでドリルされたボールは、ボールの半球どうしの差が、どこにおいても、3/4 オンスを超えてはなりません。

D. フィンガーホール無しでドリルされたボールは、ボール半球どうしの差が、どこにおいても、3/4 オンスを超えてはなりません。

E. どのような穴や、窪みもつぐらないで使用されるボールは、ボール半球どうしの差が、どこにおいても、3/4 オンスを超えてはなりません。

---

### 3. 8.00 ポンド未満のボール

A. ボールのトップとボトムとの差は、3/4 オンスを超えてはなりません。

B. グリップラインのライトサイドとレフトサイドとの差、フロントサイドとバックサイドとの差はそれぞれ 3/4 オンスを超えてはなりません。

C. サムホール無しでドリルされたボールは、ボール半球どうしの差が、どこにおいても、3/4 オンスを超えてはなりません。

D. フィンガーホール無しでドリルされたボールは、ボール半球どうしの差が、どこにおいても、3/4 オンスを超えてはなりません。

E. どのような穴や、窪みもつぐらないで使用されるボールは、ボール半球どうしの差が、どこにおいても、3/4 オンスを超えてはなりません。

ボールバランスの規定			
	10.01 ポンド以上	8.00 ポンドから 10.00 ポンド迄	8.00 ポンド未満
トップとボトムの差	3 オンス以内	2 オンス以内	3/4 オンス以内
ライトとレフトの差	1 オンス以内	3/4 オンス以内	3/4 オンス以内
フロントとバックの差	1 オンス以内	3/4 オンス以内	3/4 オンス以内
サムホール無しの場合	1 オンス以内	3/4 オンス以内	3/4 オンス以内
フィンガーホール無しの場合	1 オンス以内	3/4 オンス以内	3/4 オンス以内
穴・窪み無しの場合	1 オンス以内	3/4 オンス以内	3/4 オンス以内

---

#### 4. プラグ、デザイン、ロゴについて

1. プラグとは、ボールの再ドリルを目的として穴埋めすることを指します。
2. ボールの表面デザイン、ロゴ、ドリルレイアウト基準点としてのピン、標識、所有者を示す文字等は認められます。但し、それらはボールの表面と同じ高さでなければなりません。また使用される材料は、そのボールの製造時と同じでなくてもいいのですが、ほぼ同様の素材が使用されていなければなりません。同時に、硬度、真球度等ボールとしての他の諸規定を守っていることが必要です。
3. いかなる場合でも、内部に空間を作ってははいけません。
4. ボールの表面には、正しいプラグ作業の他は、いかなるものも埋め込んだり張り付けたりしてはいけません。

---

#### 5. ボールクリーニングについて

ボールクリーニング剤は、以下の条件で使用することができます。

1. そのクリーニング剤で、ボールの硬直に影響を与えないこと。
2. 投球する以前に、ボール表面からクリーニング剤が除去されていること。

---

### 第 16 条 ファールの判定

競技者の身体の一部、あるいはこれに付随するものが、ファールラインにふれたり、これを越えた場合にファールとなります。

- 
1. この項目の投球中とは、投球のためにアプローチに上がったときから、投球を終えて、アプローチを降りたところまでを言います。
  2. ファールは、つぎに投球する者が、投球態勢につくまでに宣告されます。
  3. 投球中、ボールを放さないでファールを越えても、ファールではありません。
  4. 投球中に、身体につけている物が身体から離れファールラインを侵しても、これはファールではありません。
  5. 自動式のファール判定器が、正常に作動していないことが認められた場合は、デッドボールとして、再投球をしなければなりません。自動式判定器が正常であるか否かの判断は、利害相反する 2 人以上の競技者の証言を審判員が認めたとき、もしくは審判員の判断とします。
  6. ファール判定器が使用できない場合、審判員、もしくはそれに準じる者が判定に当たります。
  7. 投球中、ファールラインの延長線上の前方、どこを侵してもファールです。

---

### 第 17 条 故意のファールおよびガターボールと故意のミス

自分やチームを有利にするために、故意に、ファールや、ガター又はミスをする事は許されません。故意にそれらを行った場合、その競技者は、失格となりゲームも無効となります。さらに処罰が科せられます。

それらの行為を行ったか否かの判定は、競技会においては審判委員が、リーグにおいてはキャプテン会議にて行われます。

---

## 第 18 条 ファールボール

競技者が、フレームの第 1 投でファールした場合、倒れたピンは得点となりません。

第 2 投目、ピンは 10 本再配置され、2 投目として投球されます。この場合 10 本ピンを倒しても、ストライクとはならず、スペアとします。

---

## 第 19 条 抗議解決のための仮の投球

倒れたピンや、ファールその他判定に村する抗議があり、その場で解決できない場合は、問題を解決するための仮の投球を行うものとします。

抗議がフレームの第 1 投で起きた場合は、そのフレームを完成させ、改めて仮のフレームを投球します。

抗議がフレームの第 2 投で生じたときは、そのときに残っていたのと同じピンの配置状態で、仮の投球を行います。仮の投球の判定は、競技会においては審判委員、リーグではキャプテン会議にて裁定されます。そこで解決できない場合は、所属団体にゆだねられます。

---

## 第 20 条 記録やサインの誤り

スコアや計算、転記ミス、サインの誤りを発見した場合は、審判員立ち会いのもとに、ただちに修正しなければなりません。所属団体によっては罰則規定が生じます。

---

## 第 21 条 アプローチ、レーン状態変更の禁止とシューズ

競技のために、整備されたアプローチやレーンなどの施設に対して、その状態を変更してはなりません。競技のために、パウダーを使用したり、スチールウール等の使用は禁止されます。

また、アプローチに付着するような、軟質ゴムを使用しているシューズ、ボウリング以外の目的で製造されているシューズなどは、使用できません。

---

## 第 22 条 遅延行為の禁止

審判員は、つぎのような場合、遅延行為として警告が出来、警告が受け入れられない場合、そのゲームの得点は 0 点となりつぎのゲームに移行されます。

1. 競技者は、左右のレーンが空いている場合、速やかに投球態勢に入らなければなりません。
  2. 投球の優先順位は、左右に関係なく、先にボールを持った者とします。
  3. 個人戦、チーム戦を問わず進行の早いところより、6 フレーム以上の遅延が生じている場合、審判員は警告を発することができます。ただし、マシンなどの故障による遅延は除きます。
-

## 第 23 条 アベレージ

(アベレージの略は AVG と表示されます)

アベレージとは、スクラッチトータルピンをゲーム数で割ったものをいいます。

この場合小数点以下は切り捨てられます。

ハンディキャップの試合を含めて、アベレージは常にスクラッチで表示されるものとします。

---

### 〈1〉単一アベレージ

単一のリーグや、単一の競技会のアベレージをいいます。

### 〈2〉総合アベレージ

2 つ以上の競技会やリーグの総合のアベレージをいいます。

### 〈3〉リーグアベレージ

2 つ以上のリーグの総合アベレージをいいます。

### 〈4〉トーナメントアベレージ

2 つ以上の競技会の総合アベレージをいいます。

### 〈5〉トップアベレージ

参加した全てのリーグ、もしくは競技会の最上位のものをいいます。ただしこの場合、30 ゲーム以上の裏付けがなければなりません。

### 〈6〉アベレージの設定

右投げの投球者は、常に右手で投球し、左手の投球者は常に左手で投球するものとします。1 ゲーム中で左右双方の腕にて投球したゲームは、認められますがアベレージには編入されません。ただし、日本プロボウリング協会の試合には適用されません。

---

## 第 24 条 ハンディキャップの設定

(ハンディキャップの略は HDGP と表示されます)

アマチュアの競技団体では、リーグの場合ハンディキャップをその基本とします。

ハンディキャップの算出法は、基準点を設定し、その基準点とのアベレージとの差によって算出されます。個人戦においては、個人のアベレージの差。チーム戦においては、そのチームメンバーのアベレージを加算したもので計算されます。

アベレージと基準点との差は 70%～90%の範囲内にて設定されることを原則とします。

アベレージを持たない者に対しては、最低 3 ゲーム以上の記録の前提を必要とします。

ローカルルールとして、特別の技量判定によりハンディキャップをつけることができますが、この場合の褒賞対象はスクラッチのみとなります。

---

## 第 25 条 ダンピングの禁止

ダンピングとは、ハンディキャップを得るために、故意にアベレージを落とす行為をいいます。全てのリーグ、競技会においてダンピングは禁止されます。ダンピングの判定は、利害相反する複数の対戦相手からのアピールにより、審判員、リーグにおいてはキャプテン会議により採決されます。

ダンピングが採決されると、その個人又はチームは、その試合からボイコットされます。

---

## 第 26 条 レーン配当と抽選

リーグもしくは競技会においては、特に規定しない限り抽選においてレーンを決めるものとします。

抽選の方法は、各リーグ及び競技会において決めます。

---

## 第 27 条 競技会の勝負の決定

競技における順位もしくは勝負は、つぎのような方法によって決定します。

1. 得点のもっとも多かったものを勝ちとします。
  2. ポイントのもっとも多かったものを勝ちとします。
- 

## 第 28 条 同ピンの裁定について

競技の勝位、順位又は同点の場合次のように裁定します。

---

1. シリーズにおいて同点の場合、ハイゲームとローゲームとの差が少ない方を上位とします。
  2. 上記の差が同じ場合、シリーズ内のストライクの数が多い方を上位とします。
  3. ストライクの数も同じ場合、スペアの数が多い方を上位とします。
  4. スペアの数も同じ場合、双方を勝者とするか、または、さらに1ゲームの決定戦を行います。ローカルルールで規定してある場合は、それに準じます。
  5. 2つのシリーズにおいて同点の場合、ハイシリーズとローシリーズの差の少ない方を上位とします。
  6. その差も同じ場合、ハイシリーズ内ハイゲームと、ローシリーズ内ローゲームとの差が少ない方を上位とします。
- 

## 第 29 条 使用ボールについて

公式の試合におけるボールは、各所属団体の承認を得たボールしか使用できません。ボールはあくまでも、手の作用によって投球されるものとします。

ボールの指穴の調整は認められますが、ボールの内部や表面を加工したり添付物等を利用することはできません。ただし、摩擦係数を変化させるための表面加工は機械的にサンドペーパーをかけることを条件に、認められます。その場合のサンドペーパー粗粒子度は、320番までを限度とします。ボール表面に均等にかけることを前提とします。

尚、それらの加工は、ボウラーズベンチ内ではできません。

---

### 第 30 条 不当な駆け引きの禁止

次の行為を禁止します。禁止事項を犯した者は罰則に問われます。

1. 直接または間接的にレーン、アプローチ、ピンまたはボールを作為し、設備、用具規定にあわない状態とする行為。
2. アベレージを偽り、リーグまたは競技会のハンディキャップを有利にしたり、或いは、下位の等級で出場しようとする行為。
3. 不当にアベレージを下げ、不当に有利なハンディキャップ、或いは競技順位を得ようとする行為。

---

### 第 31 条 避難誹謗の禁止

競技者は関係団体の役員並びに会員、或いは加入しているリーグ、競技会又はチームを非難したり中傷したりしてはいけません。それらが明らかになり、その事実を立証できない場合は、会員資格を没収されることもあります。また試合において、使用レーンやアプローチ、施設に対する非難誹謗も同様とします。

---

### 第 32 条 資格を停止または失った者の復帰について

会員資格を停止または失った者は、再度復帰が認められるまで、リーグや競技会の参加はできません。

---

### 第 33 条 基金流用の禁止

各競技団体の役員、また各リーグや競技会の役員で、基金管理を故意に誤った場合は、所属する団体における活動資格を無期限に停止します。

上記役員が、関係団体の月間会計監査において、不正行為があったと認められた場合は、その活動資格を無制限に停止します。

上記役員が、取引金融機関にリーグなどのプライズフィーなどを、個人的目的で流用したり、損害を与えたり、偽ったりした場合は、活動資格を無期限に停止、もしくは除名されます。

---

### 第 34 条 抗議の限定

リーグ或いは競技会の出場資格・得点・過程・競技上の規定等に関する抗議は、下記の各項目によって規制されます。期限内に抗議がなされない場合は、抗議権利を失います。

#### 1. リーグ

リーグの規定、出場資格或いは成績等に対する、その場で解決できない抗議は、問題の発生した週のリーグ終了後 48 時間以内に、文書によって提出されなければなりません。

#### 2. 競技会

競技会に対する抗議は、競技会終了後 24 時間以内に文書によって提出されなければなりません。

#### 3. 間違いスコア

リーグや競技会において、スコアの計算の間違い、または転記ミス等があった場合は、そのリーグや、競技会の競技役員によってその場にて訂正されます。

その場での判定が困難な場合は、競技役員会(リーグの場合はキャプテン会議)において検討訂正されます。

---

### 第 35 条 賭博行為の禁止

リーグ及び競技会における一切の賭博行為を禁止します。

---

### 第 36 条 褒賞規定

所属団体において公認されたリーグ、競技会において 300 点を達成した会員に対して賞を贈ります。また、リーグチャンピオンに対して、賞を贈ります。

但し、NBRC 認証済みのレーンにて達成されたものに限ります。

---

### 第 37 条 身体に障害のある人の場合

競技者が、義手または義腕の場合、ボールを握ったり、投球したりするための補助具や特殊な装置は、当人の手の代わりと見なします。義手、義腕でなく、他の欠陥によってボールを投球するための、技術的、或いは医療的補助を必要とする場合、参加競技における補助具の使用は、次の事項を条件として認められます。

1. その補助具は、ボールの力を故意に強めるようなものでないこと
2. 補助具の型の明細と、図面を所属競技団体に提出すること
3. 補助具が必要であることの、医師の証明書と意見書を、所属競技団体に提出すること

技術的或いは医療的補助具が認可された場合、特殊証明書が申請者に発行されます。申請者は、所属競技団体の会員証と、補助具使用カードを携帯することによって、競技会に参加し、その補助具を使用することができます。

---



## 第2章 リーグ規定

---

### 第 38 条 リーグの定義

リーグは、競技者相互の技能向上をはかるのはもちろんですが、それ以前に、常に『友好と社交性』の精神を培うことを前提とします。〈同じ目的をもつ者同志が、1つのゴールに達しようとする事〉をリーグといいます。この場合の目的とは、友好と社交性であると同時に、記録へのチャレンジです。

リーグは4以上のチーム、もしくは4人以上の個人により、アメリカ式テンピンボウリングにて行うものをいいます。

---

### 第 39 条 リーグの必要条件

リーグが公式に認められるためには、第40条並びに第76条に基づく、所定の手続きを行う必要があります。また、次の競技規定に基づいてプレーが運営される必要があります。

---

1. 公認を受けたリーグは、出場メンバーが認めたスケジュールにしたがって、運営されます。リーグは、メンバー及びチーム間の《友好と社交性》を高めることに、努めなければなりません。
  2. 全てのリーグは、チームおよび個人のチャンピオンを決定します。  
尚、チームにおける勝敗の決め方は、各リーグごとのメンバーの定めるものとします。
  3. リーグメンバーが特別の方法を採用しない限り、リーグスケジュールに基づいて、各々のシリーズは、毎回3ゲームを連続して行うものとします。
  4. チームを構成するボウラーの数については、そのリーグのルールに基づいて定めることができます。
- 

### 第 40 条 リーグが公認されるための条件

リーグを公式のものとするためには、リーグ公認申請を行わなければなりません。

前年度に正規の手続きを経て公認されたリーグは、新年度の開始に当たって、仮の公認が与えられているものと見なします。

この猶予期間中、各リーグ参加者は、所属団体会員としての特権も与えられています。但し、次の条件が満たされていることが前提となります。

1. リーグが行われるレーンは、所定の手続きによって、NBRCの認証をされていること。
  2. 猶予期間が切れる日、もしくはそれ以前に、リーグ公認申請並びに関係書類が提出されていること。
  3. リーグの公認申請は、リーグ開始以前に所属団体宛に行うこと。
-

## 第 41 条 リーグの構成

リーグは、リーグスケジュールにしたがって、チームまたは個人が、順次相互に対抗して競技を行い、次の構成により競技をするものとします。

1. チーム リーグ リーグ規定で特別に定めない限り、次の 4 種類をチームリーグと呼びます。  
①ダブルスリーグ ②トリオリーグ ③フォーメンリーグ ④ファイブメンリーグ
2. シングルスリーグ

---

## 第 42 条 リーグの種類

リーグの種類は次の通りとします。

1. ハンディキャップリーグ
2. スクラッチリーグ

---

## 第 43 条 リーグのスケジュール

リーグにおけるスケジュールは、特別の規定を設けない限り、次の規定に基づきます。

### 〈1〉総当り方式

シングルス参加者、または参加チームが、全ての相手と、リーグスケジュールに基づいて対戦する方式。但し、スケジュールの途中、もしくは最終ラウンドに、ポジションマッチ方式を挿入する場合があります。

### 〈2〉ポジションマッチ方式

参加者数、参加チーム数に関係なく、常に前回までの成績の 1 位と 2 位、3 位と 4 位というように順位ごとの対戦を行う方式。

---

## 第 44 条 リーグのポイント

リーグにおけるポイントは、特に規定を設けない限り、次の規定に基づきます。

### 〈1〉4 ポイント方式

各 1 ゲームから 3 ゲームまでの勝ちに対して 1 ポイント、トータルピンに対して 1 ポイント、計 4 ポイントを取り合い、順位を決定する方式。

### 〈2〉3 ポイント方式

トータルピンを含まない、1 ゲームから 3 ゲームまでの勝ちに対して 1 ポイント、計 3 ポイントを取り合い、順位を決定する方式。

### 〈3〉ピーターソンポイント方式

各ゲームと、トータルピンの勝ちに対してのポイントが与えられると同時に、勝ち負けに関係

なく、各ゲームのトータルピンに対してポイントが与えられて順位を決定する方式。

---

#### 〈4〉ボーナスポイント方式

参加者の技量に応じ、一定の基準点が設定され、その基準点をオーバーした分の点数をプラス、下回った点数をマイナスとします。さらに、各ゲーム並びに、トータルピンの勝ちに対して、あらかじめ決められているボーナス点が与えられ、その累計スコアにて順位を決定する方式。

---

#### 〈5〉マッチゲームポイント方式

チーム戦のみに採用されるポイント形式。4ポイントシステムに、個人の勝敗ポイントが加味される方式で、個人は、第1投球者同志、第2投球者同志というように、各ゲームごとのスコアとトータルピンの勝ち負けでポイントが付加され順位が決定する方式。個人のポイントを1にした場合、チームのポイントは2となります。

---

### 第45条 ハンディキャップ

特に規定を設けない限りは、ハンディキャップは、次の規定で行います。

---

#### 〈1〉チームハンディキャップ

チーム戦用。

まず個人のアベレージを算出し、出場メンバーのアベレージを加算し、でた数字を設定されているスクラッチベースから差し引き、その数字のパーセンテージが1ゲームのハンディキャップとなる方式

---

#### 〈2〉インディビデュアルハンディキャップ

原則としてシングルス戦用。個人のアベレージを、ベースから差し引き、でた数字のパーセンテージをハンディキャップとする方式。

---

#### 〈3〉逆算ハンディキャップ方式

リーグスタート時、ハンディキャップ算出の、基準となるべきアベレージがない場合、出場メンバーは必ず3ゲーム(以上)を投球し、その結果のアベレージを基準として、ハンディキャップを算出する方式。

---

#### 〈4〉持込みハンディキャップ方式

リーグスタート時出場メンバーの大半が、すでに過去のアベレージを保有している場合、そのアベレージをスタート時のみのハンディキャップの基準に使用する方式。

この場合のアベレージの基準は、30ゲーム以上のスコアを前提とします。尚、アベレージがない者は、逆算方式を併用します。

---

#### 〈5〉ハンディキャップパーセント

ハンディキャップのパーセンテージは原則として、70%~90%の範囲内で設定するものとします。

---

## 第 46 条 チームキャプテン

チームキャプテンの選出と、任務は次の通りとします。

---

1. チームキャプテンは、その構成チームの中より選出され、チームの代表者となります。
  2. チームキャプテンは、メンバーのリーグ出場資格、全ての諸規定の履行についての責任を負います。  
(シングルスの場合は本人)
  3. チームキャプテンはチームを統括し、メンバーの投球順位を決定します。
  4. チームキャプテンは、エントリーメンバーで当日出場不可能になった場合は、登録されているスペアメンバーを出場させることができます。遅刻者に対する対応も同様とします。
  5. チームキャプテンは、チーム内メンバーに関する人事権を有します。
- 

## 第 47 条 リーグプレジデント

1 つのリーグには必ずそのリーグを代表する、リーグプレジデントを選任するものとします。

その選出の方法は、リーグキャプテン会議における互選とします。

リーグプレジデントは、そのリーグを代表し、そのリーグ全ての責任を担います。

---

## 第 48 条 リーグセクレタリー

リーグセクレタリーの選出と任務は、次の通りとします。

---

1. リーグキャプテン会議において、セクレタリーが選出されなければならないものとします。
  2. セクレタリーは、リーグキャプテン会議において、決定されたリーグ規定と、本ルールをもとに、担当リーグの運営に当たる義務を有します。
  3. リーグ規定に記載されていない事項、並びに本ルールでも対応できない事項が生じた場合は、すべてリーグキャプテン会議において、採決されるものとします。
  4. またリーグセクレタリーは、全ての記録の報告申請義務を負うものとします。
  5. セクレタリーは、リーグにおけるスコアを記録し、その回のアベレージと順位を決め、スタンディングを作成し、次の回のリーグスタート前に参加者全員に配布します。
- 

## 第 49 条 リーグアカウンター

リーグアカウンターの選出とその任務は、次の通りとします。リーグセクレタリーが兼任することができます。

---

1. リーグキャプテン会議において、リーグアカウンターが選出されなければなりません。
2. リーグアカウンターは、担当リーグの会計の全ての責任を担うものとします。
3. リーグ運営予算案を作成し、リーグキャプテン会議の決議を受けなければなりません。

4. リーグ終了後1週間以内に、決算報告を各チームキャプテン、並びにリーグプレジデントに提出し、了承を得るものとします。

---

#### 第 50 条 リーグキャプテン会議

シングルスの場合は参加選手全員、チームの場合はチームキャプテンにより、リーグキャプテン会議を構成します。このキャプテン会議は、リーグの最高決議機関として機能しなければならない、その責任をリーグプレジデントが負います。

この会議の役割は、次の通りとします。

- 
1. リーグプレジデントの選出(必要に応じてサブ・プレジデントを選出)
  2. リーグセクレタリーとリーグアカウンターの選出
  3. リーグ規定の採決
  4. 予算の決定
  5. リーグ規定以外で発生した問題の解決
  6. その他必要な事項

---

#### 第 51 条 チームとメンバーラインナップ

チームとは、リーグに参加する目的で組織された2名以上の団体を指します。チーム戦における、メンバーラインナップのエントリーは、奇数レーン投球チームより行います。

---

#### 第 52 条 ゲーム中のメンバー変更

ゲーム投球中の、メンバーの変更は認められません。

---

#### 第 53 条 チームとしての成立とスペアメンバー その登録

特別に規定を設けない限り、欠場は次の規定によります。

- 
- |   |                  |
|---|------------------|
| 1. シングルの欠場は全敗とします。                        | * スペアは1名までとします。  |
| 2. ダブルスは、1人の出場をもって成立します。                  | * スペアは1名までとします。  |
| 3. トリオは、2人の出場をもって成立します。                   | * スペアは、2名までとします。 |
| 4. フォーメンは、2人の出場をもって成立します。                 | * スペアは、2名までとします。 |
| 5. ファイブメンは、3人の出場をもって成立します。                | * スペアは、3名までとします。 |
| 6. スペアメンバーの登録は、リーグ期間2分1終了以前に完了しなければなりません。 |                  |
-

#### 第 54 条 ブラインドスコア

特別な規定を設けない限り、ブラインドスコアに関しては、次の規定によります。

1. 出場していないメンバーの、最低アベレージ者より、10ピン～20ピンのマイナス点をブラインドスコアとする。
2. ブラインドスコアのハンディキャップの計算は、正規のアベレージにより計算される。
3. 規定メンバー数に達しない試合は、チームは全敗となり、個人の記録のみ認められるものとします。

---

#### 第 55 条 遅刻に関する取り扱い

特別な規定を設けない限り、遅刻に関しては、次の規定によります。

競技者またはチームが、リーグスタートに遅れた場合、第 3 フレーム終了以前に、投球準備が整っている場合に限り、第 1 フレームより投球することができます。

それ以外は、そのフレームもしくは、次のゲームよりの投球とします。フレームの途中スタートのゲームといえども、そのスコアは、アベレージに算入されます。

---

#### 第 56 条 投球の順序と選手の交代

特別な規定を設けない限り、ゲーム途中の投球順序の交代はできません。

また競技者の交代は、ゲーム中はできません。

ただし、チーム戦で、ゲーム中やむを得ない事情で投球不可能となった場合、スペア登録されているメンバーに限り、交代することができます。

この場合のスコアは、前の競技者のスコアを引き継ぎ計算されます。またこの場合のハンディキャップは、アベレージの高い方の者を基準として計算されます。

交代した者により、完成されたゲームは、個人記録並びに、個人褒賞対象からは除外されます。

---

#### 第 57 条 対戦相手が姿を見せない場合

お互いに、競技をする予定になっている、2つのチーム(または個人)の内の一つが姿を見せない場合、そのチームまたは個人は負けとなります。対戦相手が姿を見せない場合でも、当該チーム(または個人)は、通常通りの方法で競技をしなければなりません。この場合のポイントは当該チームの全勝とします。

---

#### 第 58 条 ダミーメンバーの禁止

特別の規定を設けない限り、ダミーメンバーは禁止されます。

隣の対戦相手がいないとも、実際のリーグが行われるとおりに、ゲームを実施しなくてはなりません。

仮のメンバーは設定できないものとします。

またブラインド選手をカバーするための、ペースメーカーとして、ダミーメンバーを利用することもできません。

---

## 第 59 条 先投げ後投げの禁止

先投げ、後投げはできません。

---

## 第 60 条 選手の移籍

いったんリーグがスタートしたら、そのシーズンが終了するまで、他のチームへの選手の移籍はできません。たとえスペアであっても、選手は同じシーズン内で、2 チーム以上にわたって、出場できないものとします。但し次の各号全ての条件を満たす場合は、リーグ内の他チームに所属を移すことができます。

---

1. 所属しているチームと、移籍を希望するチームのキャプテン両者の同意を得られていること。
  2. シーズン内リーグキャプテンの、2/3 以上の同意を得ていること。
- 一度移籍した選手は、そのシーズン内は 2 度の移籍はできません。
- 

## 第 61 条 試合の中断

リーグスタート後、1 対のレーンで、10 個のフレームを完全に投球し終えた場合、公認ゲームとなります。競技の途中で、リーグ運営を著しく遅くさせるマシントラブル、あるいは競技を続行しがたい設備上のトラブルが生じた場合は、他の隣り合った 1 対のレーンを使って、ゲームを終わらせるものとします。リーグの役員は、それを指示する権限をもちます。中断されたゲームやシリーズが、その日の内に終わらせることができないときは、後日、その中断したところから再開しなければなりません。

---

## 第 62 条 アメリカ方式

全てのリーグは、アメリカ方式を採用して行うことを前提として、記録が公認されます。アメリカ方式とは、連続的に規則正しい順序にしたがって、1 レーンで 1 フレームを投げ、次のフレームは、もう一つのレーンで投げ、交互に各ペアレーンにて 5 フレームずつ投球し、1 ゲームを終了させるものをいいます。第 1 ゲームを終了したら、第 2 ゲーム目は、第 1 ゲーム終了したレーンよりスタートし、次のゲームは、第 2 ゲーム目が終了したレーンより投球することが、アメリカ方式のもう 1 つの条件です。

---

## 第 63 条 投球の優先

相対するチームのメンバー表の、同じ位置にいる 2 人のボウラーのうち、どちらが先に投げるかということに関して、疑問が生じた場合は、右にいるボウラーがそれを決定する権限をもちます。

---

## 第 64 条 タイゲーム

タイゲームが生じた場合には、試合の半分を勝ち、半分を負けと記録されます。スタンディングには 1/2 と表されます。タイゲームにプレイオフはありません。

---

## 第 65 条 プレイオフ

リーグにおいて、同率首位がでた場合は、特別な規定がない限り、さらに1ゲームの決定戦をするものとします。尚、スプリットシーズン(前期、後期制度)を採用する場合、前期または後期のいずれかで、同率首位がでた場合も同様とします。もし、プレイオフが行われても、再び同点の場合は、第9、第10フレームにてプレイオフを行います。さらに同点の場合は、勝負が付くまでくり返します。ハンディキャップリーグでのプレイオフは、各フレームごとに1/10のハンディキャップとします。

---

## 第 66 条 延期または事前に行われる試合

全てのリーグは、スケジュール通りに運営されなければなりません。

但し、リーグキャプテン会議の認可によって、延期または、事前に試合が行われることはできます。

リーグキャプテン会議は、延期または事前試合をおこなう充分な理由があるかどうかを決定し、どのような場合でも、延期を絶対に認めない規定を採用してはなりません。事前に行われる試合についても同様の判断に基づきます。

---

## 第 67 条 延期試合のハンディキャップ

ハンディキャップリーグにおいて、延期または事前試合が行われる場合は、試合が行われる日におけるハンディキャップを用いるものとする。

---

## 第 68 条 延期の要求

試合延期の要求は、緊急の場合を除いて、予定されたスタート時の、少なくとも48時間前になされなければなりません。不可抗力な事由によって、スケジュールどおりの出場ができない場合は、必要な処置が講ぜられるよう、セクレタリーに対して、速やかに連絡をとらねばなりません。

---

## 第 69 条 延期の期限

延期された試合は、チームの順位を決めるスケジュール終了7日後までに行わなければなりません。

---

## 第 70 条 延期の手続き

延期が認められた場合は、リーグセクレタリーは、直ちに、スケジュールに変更があることを、関係チームに通告し、使用できる1対のレーンを準備しなければなりません。

延期された試合のチームキャプテンは、延期されたシリーズをプレーする期日を、協議しなくてはなりません。

予定されたスケジュールから、1週間以内に、2チームのキャプテンが同意に達しないときは、リーグセクレタリーが決定し、両チームのキャプテンに、その日時を通知しなければなりません。但し、この通知は、少なくとも延



期された試合の3日前までに行わなければなりません。

延期試合は、公認リーグと同じ条件のもとに、そのとき対戦する予定になっていた、2チーム同士によって行われなければなりません。試合は、スケジュールによって指定されていた1対のレーンで行われます。もしこのレーンが使用できないときは、リーグセクレタリーは、リーグで使用している他のレーンの使用を認めることができます。

リーグ公式日程の際、レーンが使用できない場合が生じたとき、リーグキャプテン会議は、リーグで通常使用していない認証レーンで、延期試合を行うことを認めることができます。この規定は、事前試合においても適用されます。

---

#### 第71条 代わりのチームがない場合

あるチームが、リーグから脱退したり、追放処分を受け、その代わりのチームがないとき、対戦することになっていたチームには不戦勝が与えられます。

---

#### 第72条 欠場した場合

1シーズン中に、チームまたは個人が、正当な理由無しに、無届けで欠場した場合は、リーグから追放される場合があります。尚、その理由の如何によっては、NBRCから各所属団体の、会員資格の停止処分を受けることもあります。

---

#### 第73条 スコア

全てのリーグゲームのスコアは、参加選手と観戦している観衆に、はっきり分かるようにスコアボードに、表示することを原則とします。やむを得ないときは、テーブル上のスコアシートを用い、各プレーヤーの投げた全てのフレームが記録されるものとします。

リーグレコードカードは、チームキャプテン、またはキャプテンから指名を受けた者が保管し、公式記録となるスコアシートと一致しなければなりません。

スコアミス、計算ミス、あるいはスコアシートとリーグレコードカードが一致しない等誤りがある場合は、リーグセクレタリーによって訂正されなければなりません。

リーグレコードカードは、相手のチームキャプテンによって、スコアの確認を受け、サインを得るものとし、サイン完了時点をもってそのスコアは公式記録となります。

スコアの記録や計算に、疑義が生じた場合は、リーグキャプテン会議が裁定を下すものとします。

---

#### 第 74 条 スコアラー

リーグ運営上、リーグセクレタリーの判断で、スコアラーを配置することができます。  
この場合の記録全ての責任は、競技者にあり、スコアラーには一切の責任はありません。  
記録に対する抗議は、定められた時間内においてのみ有効とします。

---

#### 第 75 条 ピン

NBRC 公認リーグに使用されるピンは、常にそのピンの製造業者、または販売業者のトレードマークを表示し、NBRC 或いは ABC 公認のマークを記さなければなりません。  
公認リーグで使用されるピンは、仕上げラベル、首のマークなど一様のものとします。

---

#### 第 76 条 リーグが公認される条件

公認リーグは、すべての NBRC の規則、並びに規定にしたがうように組織運営されるものとします。NBRC 認定の、公認用具以外の使用は認めません。試合が行われるレーンは、認証を受けているレーンとします。

また、リーグが NBRC の公認リーグとして認められるためには、以下の条件を満たしていなければなりません。

1. リーグスタート 7 日以内に、リーグ参加者リストと、そのリーグ規定が、所属団体に提出されること。
  2. リーグメンバーは、NBCJ 所属団体の会員であること。
  3. リーグ終了後 14 日以内に、全ての記録表を所属団体に提出すること。
- 

#### 第 77 条 記録の褒賞

そのリーグの表彰は、リーグキャプテン会議にゆだねられますが、つぎの 2 つの項に関してはこの規定に基づきます。

1. NBRC 褒賞規定によるもの。
  2. たとえハンディキャップリーグといえども、個人スクラッチアバーレージトップをリーグチャンピオンとし、必ず表彰対象とすること。
-

## 第3章 NBRC 設備品規格

---

公認リーグ及び競技会は、すべて NBRC の規定を厳密に守るよう統制され、本章の規格認定設備品のみを使用するものとします。

競技の行なわれるレーンは、その競技開催前月までに認証されていなければなりません。但し、NBRC が採否するテールブランク以降のピット部分の測定規格の変更、及び材質規格に対しての委員会の各種テストの黙認、又は NBRC によるこれらの指導等に関するものを除きます。尚、NBRC はピンの重量配分、材質保護上の専門規格、構造及びその活動性(アクション)に関して、その採否についての権限を有するものとします。但し、それらの規格の変更、修正の実施は、全て NBCJ の同意を要するものとします。当該テストが NBRC の指導或いは NBCJ 指定の他の専門機関において、発議者がその結果を容認すべき権威者によって行なわれる場合は、その実施及び結果並びに NBRC への配慮に対する専門機関の評価に従うものとします。測定規格は、この章で特に明記されたものを除き、各代表者によってその都度便宜的に変更或いは改定される場合があります。

## NBRC のボウリングレーン基準規定

---

### 第 78 条 構造

フラットガター、キックバック及びアプローチを含めたボウリングレーンは、木材又はテストを経て承認された他の材質を用いて作らなければなりません。但し、ピンデッキの末端(エッジ)テールブランク、キックバック、フラットガター及びガターの縁取りは、ファイバー或いは他の合成材で補強されることが認められます。アプローチは、設備に関する規格に見合った硬質物を用いる事も許されます。

### 第 79 条 アプローチ

ファウルラインを除き、その後方(手前)の滑らかで水平な面をアプローチと称し、その長さは 15 フィート(4.57m)以上とします。落差は 1/4 インチ(0.63cm)までの誤差が許容されます。

### 第 80 条 ファウルライン

ファウルラインの巾は 3/8 インチ(0.95cm)以上 1 インチ(2.54cm)以内とし、レーンに明確に印示するか埋め込まなければなりません。ファウルラインは競技者の手の触れる範囲の壁或いは柱等にまでレーンから延長されるものとします。

### 第 81 条 ファウル判定装置

公認競技場は NBRC が認定した有効なファウル判定器を設置するか、或いはファウル審判席をラインに直結した便利な場所で、ファウルラインを妨害なく見通せる位置に設けなければなりません。

---

## 第 82 条 レーンの長さ

レーンの全長は 62 フィート 10 インチ  $3/16$  (19.156m) であり、この長さはファウルラインからピット(テールブランクは含まない)までとし、 $1/2$  インチ (1.27cm) 以内の誤差は許されます。

ファウルラインから 1 番ピンまでの長さは 60 フィート (18.288m) とし許容差は  $1/2$  インチ (1.27cm) とします。1 番ピンの中心からピット(テールブランクは含まない)までは 34 インチ  $3/16$  (86.84cm) とします。

---

## 第 83 条 レーンの中

レーンの中は 41 インチ  $1/2$  (1.054m) とし  $\pm 1/2$  インチ (1.27cm) までの差は許されます。左右のガターを加えたレーンの中は 60 インチ (1.524m) 以上 60 インチ  $1/4$  (1.530m) 以内とします。

例えば 41 インチ  $1/2$  (1.054m) 中のレーンでは両ガターの中は 9 インチ  $1/4$  (23.49cm) 以上 9 インチ  $3/8$  (23.81cm) までとします。

---

## 第 84 条 レーンの表面

レーンの表面は、何れの箇所においても連続した条溝があってはなりません。水平度及び落差は最大限 40/1000 インチ (1mm) まで許容されます。

---

## 第 85 条 ピンデッキ

ピンデッキは、そのファイバーストリップを除き NBRC 設備品規格に適合する硬質木材、或いは他の合成材を用いて全体を作成されるものとします。ファイバーストリップは取り付け時点において、厚み  $1/4$  インチ (0.63cm) 以内 1 インチ  $1/2$  (3.81cm) 以内とし、左右ガターに隣接するピンデッキの側面に取り付けられ、ヘッドピンを挟んで向かい合った位置からピットに至る間の長さとし、

ファイバーストリップは垂直に取り付けられるものとし、ピンデッキの表面に現われる巾は  $1/4$  インチ (0.63cm) を超えてはなりません。ピンデッキの縁端は  $5/32$  インチ (0.39cm) 以内の半径で、円味加工を施さなければなりません。この半径がリサフェイスによって変形した場合は、本条の規格に適合するよう修正されなければなりません。

---

## 第 86 条 テイルブランク

テイルブランクはレーンの後端に取り付けられ、その巾は 2 インチ (5.08cm) を超えてはなりません。7、8、9 及び 10 番(最後列)のピンスポットの中心からレーンの後端迄の距離は、テイルブランクを含めて有効水平面が 5 インチ (12.7cm) 以上あってはなりません。

---

## 第 87 条 ガター

ガターはレーンの両端に取り付けられ、ファウルラインからレーンに並行してピットに至るまでの長さとなります。

---

## 第 88 条 ガターの中

ガターの中は 9 インチ(22.86cm)とし、 $+3/16$  インチ(0.47cm) -  $5/16$  インチ(0.79cm)を許容範囲とします。

---

## 第 89 条 ガターの深さ及び形状

ガターは 1 番のピンスポットの先 15 インチ(38.1cm)以内で互いに向き合った位置からピットに至る間は、底部を角形にしなければなりません。ガターの角形部分の底部は傾斜させ確実に固定させなければなりません。その深さはレーンの表面から測って浅部で 3 インチ  $1/2$ (8.89cm)以上、深部で 3 インチ  $3/4$ (9.52cm)以内とします。

前記以外のところでは凹形とし、木板或いは NBRC で承認された合成材で組み立てられるものとします。製作時においてこの部分の凹みの中心部における深さは最低 1 インチ  $7/8$ (4.76cm)とします。

---

## 第 90 条 縁取り

縁取りのストリップ(当て板)は、1 番のピンスポットの先 15 インチ(38.1cm)以内の箇所に於て、高さ  $7/8$  インチ(2.22cm)巾  $3/4$  インチ(1.90cm)以内とし、ガター末端にむかって高さ 1 インチ  $1/2$ (3.81cm)巾  $3/4$  インチ(1.90cm)まで徐々に拡大させるものとし、ガターの底位部に確実に取り付けるものとします。

---

## 第 91 条 ピンスポット

10 本のピンの位置を明確に示すピンスポットは、レーンにはっきりと表示(スタンプ又はプリント)するか、或いはレーンの中に埋め込むものとし、ピンスポットの後は 2 インチ  $1/4$ (5.71cm)とします。ピンスポットの中心から隣接するピンスポットの中心までの距離は、いずれも 12 インチ(30.48cm)とし、それぞれのピンスポットは、次の図で示す番号によって呼ばれるものとします。

最後列のピンスポットの中心からピットまで(テールプランクは含まない)の距離は、3 インチ(7.62cm)とします。7 番および 10 番のピンスポットの中心からそれぞれ隣接するピンデッキの側面までは、2 インチ  $1/2$ (6.35cm)以上 3 インチ(7.62cm)以内とします。尚、これらのピンスポットの中心からそれぞれの側のキックバックまでの距離は 12 インチ(30.48cm)以上 12 インチ  $1/8$ (30.79cm)以内とします。1 番ピンスポットは、レーンの両側端及びキックバックからいずれも等距離でなければなりません。尚、その距離は 30 インチ(76.2cm)以上とします。1 番スポットの中心から最後列のピンスポットの中心を結んだ線迄の距離は、31 インチ  $3/16$ (79.21)とし、レーン末端(テールプランクを含まない)までは 34 インチ  $3/16$ (86.83cm)とします。

---

## 第 92 条 ピンセッティング装置

ピンセッティング装置は、ピンをピンスポット上に正しく配置しなければなりません。その適合性は、認証機関によって検査を受けるものとします。

---

## 第 93 条 キックバック

キックバックは、レーンの表面からの高さを 18 インチ (45.72cm) 以上 24 インチ (60.96cm) 以内とし、1 番ピンスポットの先 15 インチ (38.1cm) 以内で、これを挟んで向かい合った場所から後端のクッション壁迄の間、レーンに平行に取付けられるものとします。一对のキックバックの木部表面間の距離は、60 インチ  $1/8$  (1.527m) とし、 $1/8$  インチ (0.31cm) までの誤差は許容されます。

---

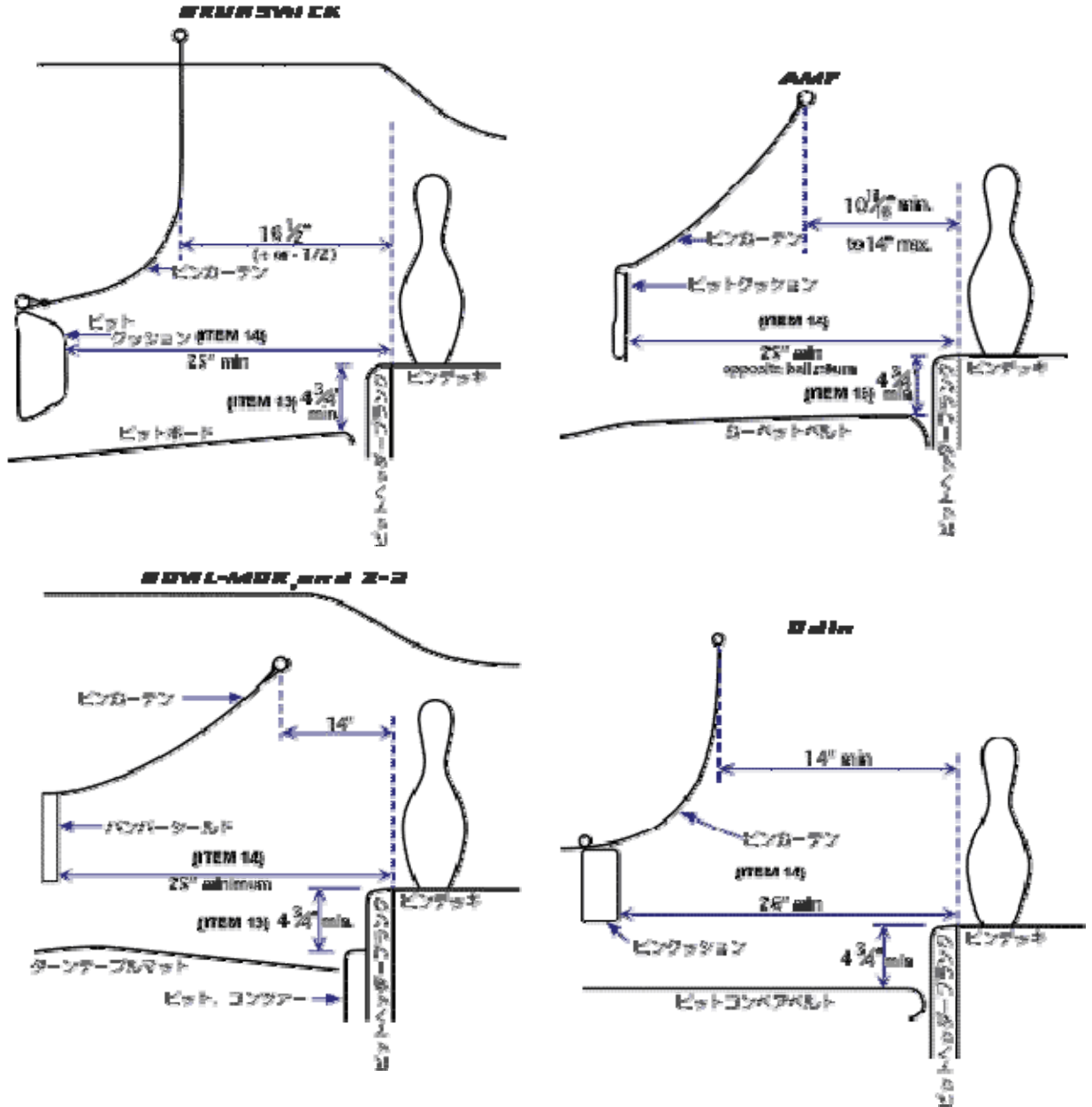
## 第 94 条 ファイバースプレート

キックバックは、厚み  $3/16$  インチ (0.47cm) 以内の硬質ファイバーの一枚板でカバーするものとします。

---

第 95 条 ピット

ピットの底部からレーンの表面までは、10 インチ(25.4cm)以上とし、ピットマットの上部からレーン表面までは 9 インチ 1/2(24.13cm)以上とします。ピットの奥行は、レーンの後端から(測定の条件としてテールプラックの厚みを含む)リヤークッションの表面まで 25 インチ(63.5cm)以上とします。



## 第 96 条 リヤークッション

リヤークッションは、黒色材で仕上げられピンがレーンに跳ね返るのを防ぐように作成されるものとします。

---

## 第 97 条 リサフェイスの条件

公認リーグ及び競技会が行なわれる全てのレーンは、本章に定める条件に従ってリサフェイスを行なうものとします。その結果認証された会場には NBRC 規定のボウリングレーン認証書がその都度発行されます。

当該レーンは、認証期間満了前までに NBRC 規格の適合性についてレーン検査を受けるものとします。検査は NBRC レーン検査員によって行なわれます。

会場がリサフェイスを行わない場合、NBRC は、第 111 条及び第 117 条に基づいて検査することが出来ます。検査の結果レーンの状態が依然として NBRC 規格に適合し、他の点においても異状が認められない場合は、更新証明書が発行されます。

検査の結果、レーンの表面状態及び測定値が NBRC 規格に合致しない場合は、当該欠陥レーンのリサフェイスを行ない、再検査を受けるものとします。有効期間中の認証済レーンで、前項同様の規格に合わない箇所を生じた場合は、その所有者は、そのレーンと一対の相手方のレーンを含めて勧告を受けてから 30 日以内にリサフェイスを行なうものとします。このために行なわれる検査に対しては、ボウリングレーン認証書を重複して発行されることはありません。

リサフェイスは、ファウルラインからピットに至るレーンのコンディショニング時に、表面に使用した全ての利用物を木肌を現すまで取り除き、出来るかぎり水平に施工するものとします。その後ラッカー・シェラック塗料、或いは同種類の透明材料等で再び仕上げることによって完了します。その際、フィニッシュコーティング材の塗装に先立って、それぞれのレーンを仕上げた会社名、或いは個人名並びにそれらの所在地又は住所、工事年月日を印字するか表示するものとします。これらの表示は少なくとも板目で 3 枚の巾に及ぶものとし、ヘッドピンの手前 5 フィートから 7 フィートで 7 番ピン側のレーン側端から 2 インチから 5 インチの場所で、木肌上に印されるものとします。この標示は、新設の場合も同様に施されなければなりません。

新設又はリサフェイス施工完了時には、当該会社又は個人は NBRC 指定の書式に依って、工事結果を報告し、NBRC はこの報告書を保管するものとします。

ファウルラインからテールプラーク間の表面は、40/1000 インチ(1m)を超える段差条項並びに突出箇所が無いものとします。ピンデッキの縦方向の傾斜は、42 インチ(1.067m)の長さにたいして、3/16 インチ(0.47cm)以上あってはなりません。

---



## 第 98 条 標識

レーン及びアプローチの表面における標識は、次の規格に適合することによって許容されます。

---

1. ファウルラインの先 12 フィート(3.657m)から 16 フィート(4.876m)の場所には、レーン上 7 個迄の標的(ターゲット)を埋め込むか印示することができます。各標的の占める表面上の大きさは、巾 1 インチ 1/4(3.17cm)長さ 6 インチ(15.24cm)以内とします。各標的とも相互に等間隔に配置され、一定の模様で標示されなければなりません。
  2. ファウルラインの先 6 フィート(1.829m)から 8 フィート(2.438m)の場合には、レーンに 10 個迄の目印をファウルラインに平行して埋め込むか印示することができます。
  3. アプローチ上の次の各箇所にはファウルラインと平行に 7 個以内の目印を埋め込むか印示することができます。これらの目印は、同一様式の円形とし直径 3/4 インチ(1.9cm)以内の木製ファイバー、又はプラスチック製としアプローチの表面と水平に仕上げられるものとします。標識を印示する場合は、木肌に施し、リサフェイス時に通常使用されるラッカー・シェラック塗料、或いは同種類の透明材料等を用いて仕上げるものとします。形状、寸法に関しては、一競技場内或いは少なくとも一対をなす隣り合ったレーンでは、同一様式としなければなりません。
- 

## ボウリングピンの規格

---

### 第 99 条 材質

ピンは堅牢なかえで材を用いるものとしますが、木材以外の材料によって製造されるピンは、NBRC によって認められた規格に従って仕上げられることを要します。

木材によって構成されるピンは、一枚或いは二枚以上の切片を張り合わせ、NBRC の規格に適合させながら製造されるものとします。張り合わせは、いずれもピンの立て軸と平行になされるものとし、仕上げられたピンは、定められたバランスの条件に適合しなければなりません。

ピンを製造する木材は新材を原則としますが、新材と古材からなる再生ピンも認められます。

---

## 第 100 条 重量

プラスチック塗装ピン	3 ポンド 6 オンス以上 3 ポンド 10 オンス以内
非木材ピン	3 ポンド 6 オンス以上 3 ポンド 8 オンス以内

各セットにおけるピンは、構造、材質、塗装、標識、首級部標示等を含め同一様式のものとしなければなりません  
が、使用過度に依る汚損剥れ等による差異を生じたものはこの限りではありません。

---

## 第 101 条 バランス

ピンの重心は、ピンの底部から測り 5 インチ 40/64(14.29cm) 以上 5 インチ 60/64(15.08cm) 以内に位置するもの  
とします。

非木材ピン(合成材ピン)は、いずれも縦軸の周辺において 5 グラム以内のバランスを保つものとします。

---

## 第 102 条 含水量

ピンの含水量は、6%以上 12%以内とします。張り合わせのピンにおいては各切片の糊付け時における含水量  
を 2%以内とします。

---

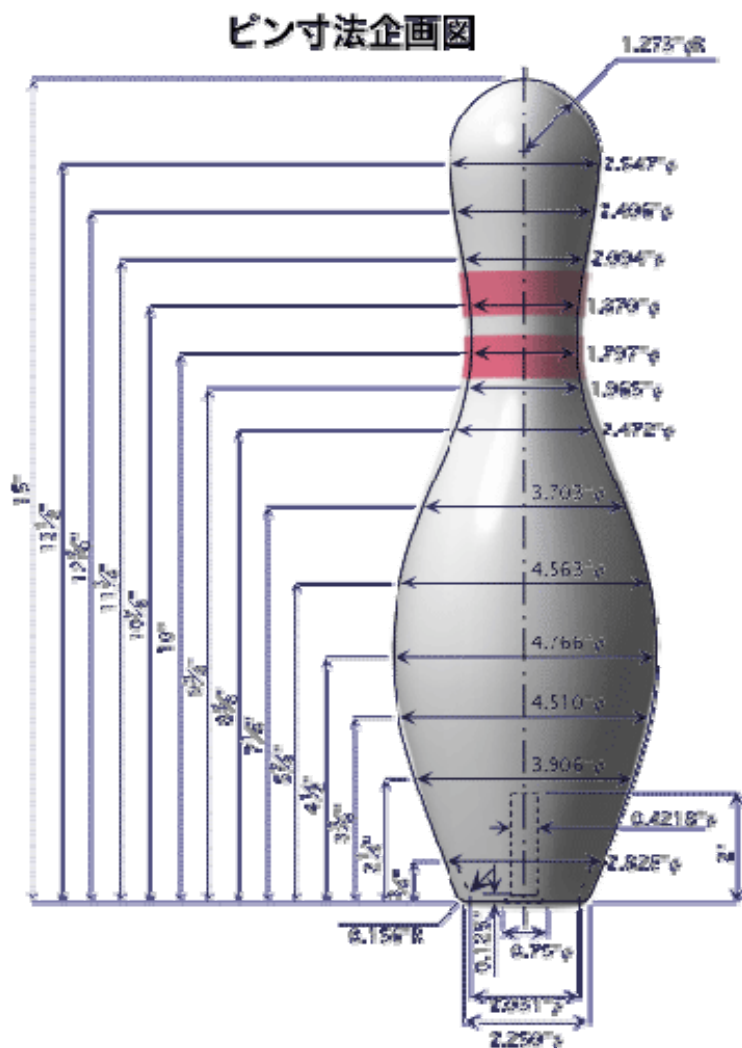
## 第 103 条 塗装

かえで材で張り合わせたパウリングピンは、通常使用される木材用塗料で塗装されるものとし、仕上げは商標  
或いは名称を明らかにする首級部を除いて、透明色ないしは白着色とします。通常の木材用塗料の仕上げで  
4/1000 インチ(0.1mm)の皮膜厚が許容されます。

---

## 第 104 条 形状及び寸法

ピンの高さは、15 インチ(38.1cm)とし、1/32 インチ(0.79mm)内の誤差は許容されます。ピンはいずれもプラスチック、又はファイバー製の底部付属品を用いるものとし、その付属品ははめ込み式で、少なくとも 2 インチ(5.08cm)以上の外径がなければなりません。



計測位置	規格寸法	許容寸法	
	直径	最大	最小
底部(角形)	2.250"	2.281"	2.219"
底部(5/32 インチ径丸型)	2.031"	2.062"	2.000"
底部上 3/4 インチ	2.828"	2.859"	2.797"
底部上 2 インチ 1/4	3.906"	3.937"	3.875"
底部上 3 インチ 3/8	4.510"	4.541"	4.479"
底部上 4 インチ 1/2	4.766"	4.797"	4.735"
底部上 5 インチ 7/8	4.563"	4.594"	4.532"
底部上 7 インチ 1/4	3.703"	3.734"	3.672"
底部上 8 インチ 5/8	2.472"	2.503"	2.441"
底部上 9 インチ 3/8	1.965"	1.996"	1.934"
底部上 10 インチ	1.797"	1.828"	1.766"
底部上 10 インチ 7/8	1.870"	1.901"	1.839"
底部上 11 インチ 3/4	2.094"	2.125"	2.063"
底部上 12 インチ 5/8	2.406"	2.437"	2.375"
底部上 13 インチ 1/2	2.547"	2.578"	2.516"

ピンの頭部は、1.273 インチ(3.233cm)の半径で同一の弧状を描く形とし、2/64(0.79mm)内の誤差は許容されます。

ピンの直径の公差は、1/32 インチ(0.79mm)以内とします。

ピン側面の外形は、なだらかなものとし、全体の外形は優美な曲線に仕上げられるものとします。

ピンの底は、底部付属品側に於ける厚さを 0.025 インチ(0.63mm)とすることができます。又その部分を凹形とすることが出来ますが、取付ける底部付属品によって少なくとも、0.025 インチ(0.63mm)の厚みとし、中心部にむけて徐々に 0.125 インチ(3.17mm)まで厚みを減らして凹形に仕上げるものとします。尚、上記のほか、底部付属品

からはみ出した厚み部分のあるピンは、公認競技会には使用できないものとします。底部の縁は、5/32 インチ (3.96mm) 半径の円形に丸めるものとし、±1/32 インチ (0.79mm) 内の差異は認められます。底部の直径は、円形縁端を除き(平な部分)2 インチ (5.08cm) 以上とします。

---

#### 第 105 条 ピンの補修

ピンの汚れや表面亀裂の除去にスチールウール、或いはサンドペーパーを使用し、上塗りを補いプラスチック被膜面に傷当てを行なうことは、本章に示された公認規準に合致する各所の実寸の保存上支障無いものとします。

---

#### 第 106 条 補整的な表面仕上げ

ラッカー或いはプラスチック等で表面保存の塗装を行なう場合、当該表面及び当該保存塗装の繰り返し度数は、厚み 0.006 インチ (0.15mm) を超えない範囲とします。

---

#### 第 107 条 プラスチック被膜面の傷当て

ピンの首級部以下の部分における表面の傷当ては、単一面で 2 インチ (5.08cm) 四方を超えないものとし、総体において 8 インチ (15.24cm) 四方までの範囲とします。当該傷当て面は本来の標識を不明瞭、歪曲、或いは損耗させないように仕上げるものとします。尚、傷当て面の形は相似形としなければなりません。

---

#### 第 108 条 プラスチック被膜面の頭部傷当て

頭部傷当てに用いる材料は、傷当て用プラスチック材或いは白色性ラッカーと定めるものとし、合成補強材 (手編みキャップ等) は使用出来ないものとします。

本来のプラスチック被膜が剥離、削失されてしまったピンは、公認競技での使用は認められないものとし、同様に底部付属リングの丸味部分、又は底面部の寸法が損壊、変形するか、或いは使い込みによって変質を生じたものは、規格に適合しない限り、公認競技での使用は認められないものとします。

本来の標識を修整又は再表示したもの、不鮮明なもの、或いは抹消されたピン、並びにその部分に代用標識を付設したものは、公認競技には使用出来ないものとします。

---

## ボウリングボール規格

当規格のいずれかに適合しない点のあるボウリングボールは、公認リーグあるいは競技会では使用できないものとします。

---

### 第 109 条 材質

規定のボウリングボールは、非金属配合材質によって作られるものとし、次にあげる重量、寸法、及びバランスの規格に合致するものとします。尚、球面状態、寸法、材質及び指定限度内での物理特性に関して NBRC は諸規格を設定することができます。

装飾的目的で微細な金属粉末、あるいは切片を反射効果上使用することは、当該粉末或いは、切片が製造時にボールの一部であるように作られる場合は、ボール内部でも許容されます。此の場合、透明皮質の中に同一様式で配分され、且ボールの表面下 1/4 インチ (0.63cm) までとし、ボールのバランス効果を損なわぬようにし、しかも当該素材の合計分量が、ボール 1 個当たり 1/2 オンス (14.17g) 以内とします。

---

### 第 110 条 重量及び寸法

ボウリングボールの円周は、27 インチ (68.58cm) 以内とし、重量は 16 ポンド (7.26kg) までとします。又直径は如何なる部分においても一定でなければなりません。

ボールの表面は、特定の形をなした段落或いは条溝を伴わない円滑な面でなければなりません。但し、ボールグリップの為の指穴、或いはバランスないし曲がり癖の為に加える 1 個以内の指穴、商標文字、識別番号及び使い込みによって生じた損傷差は、この限りではありません。

## 第4章 レーンの認証規定

---

### 第 111 条 認証の義務

日本ボウリング振興協議会(NBCJ)加盟団体の競技会(リーグ戦を含む)に使用されるレーンは、NBRC の認証を受ける義務があります。

---

### 第 112 条 検査業務

本認証制度の運営の円滑かつ適確を期するため、NBRC は、レーン検査業務を各地区の NBRC レーン検査員に委嘱します。

---

### 第 113 条 検査員の実務

レーン検査は、次の各号に基づいて行うものとします。

1. レーン検査基準は、NBR が規定した『NBRC レーン認証検査要項』に基づいて『レーン規格検査等』の各項目について、これを行います。
  2. 新設レーンの場合、『ボウリングレーン規格検査表第 1 表及び第 2 表』を用い、それ以外の場合は第 1 表のみを用います。
  3. レーン検査業務は、公正かつ厳格に行い、規格に適合しないものについてはその改善を指示し、改善されたことを確認した後に再検査するものとします。
-

## 第 114 条 検査日の遵守事項

レーン検査員は、次の事項を遵守しなければなりません。

---

1. レーン検査業務を行うときは、事前に当該センターの責任者に『NBRC レーン検査員資格認定書』を提示しなければなりません。
  2. 検査業務は本人自身がこれにあたり、センター側の事情・都合について十分な配慮を払わなければなりません。
  3. 検査業務により得た事項は、関係者以外にそれを漏らしてはなりません。
  4. NBRC への報告は、検査終了後 4 日以内に行うものとします。
  5. 検査員としての信用を著しく失墜する言動、或いは NBRC の権威を損なうような行為は厳に慎まなければなりません。かかる行為や言動があると認められた場合には、NBRC はその検査員の資格を取り消す場合があります。
- 

## 第 115 条 認証の申請

NBRC レーン認証を受けようとするセンターは、『NBRC レーン認証申請書』に必要事項を記入し、NBRC に申し込むものとします。NBRC は、その申請に基づき、当該地区の NBRC レーン検査員を申請センターへ派遣します。

---

## 第 116 条 認証書の発行

NBRC は、当該検査員より報告された『NBRC レーン認証検査報告書』を受理し、その報告内容が適正と認められたものに対しては認証書及びステッカーを送付します。

---

## 第 117 条 認証料及び認証期間

レーン認証に関する費用及び期間は次の通りとします。  
費用は申請センターの負担とし、NBRC へ納入するものとします。

---

### 1. 認証費用

センター当たり 5,000 円 + 1 レーン当たり 500 円 + 検査員交通実費とします。  
但し、再検査の場合は、更に 1 レーン当たり 500 円 + 検査員交通実費を必要とします。

---

### 2. 認証期間

- イ. 新設又はリサフエースの場合 36 ヶ月
  - ロ. その他の場合 24 ヶ月
- 

## 第 118 条 検査員資格の取得と更新

NBRC レーン検査員の資格を取得しようとするときは、NBRC が指定する『NBRC レーン検査員資格取得講習会』を受講し、そのテストに合格しなければなりません。  
レーン検査員の資格認定期間は、その資格を取得した年の 4 月 1 日より起算し満 3 ヶ年間とします。  
その資格認定期間を満了する者は、NBRC が指定する『NBRC レーン検査員資格更新講習会』を受講することにより、自動的に更に満 3 ヶ年間その資格を更新します。

---

## 付則

1. 本「日本ボウリング・ルール(NBR)」(以下「本規定」という)は、昭和 53 年 1 月 1 日に制定し、同日施行する。
2. 本規定は、昭和 61 年 1 月 1 日に改正し、同日施行する。
3. 本規定は、平成元年 4 月 1 日に改正し、同日施行する。
4. 本規定は、平成 6 年 4 月 1 日に改正し、同日施行する。
5. 本規定は、平成 10 年 4 月 1 日に改正し、同日施行する。